PlayStation

PAL

20th ANNIVERSARY PAC-MAN WORLD™

SONY

COMPUTER ENTERTAINMENT

namco®

PlayStation®

VINCI UNA VACANZA IN CALIFORNIA

VISITA IL SITO WEB www.playstation-europe.com/pac-man E POTRAI VINCERE UN VIAGGIO NEGLI STATI UNITI!!!

Il primo premio del nostro speciale CONCORSO PAC-MAN consiste in una vacanza di 5 giorni a San Francisco per una famiglia di 4 persone, con soggiorno in un albergo a 4 stelle e la possibilità di godersi le meraviglie della California.

Inoltre ci sono tantissimi premi di consolazione: accedi al sito Web e vedi cosa ha in serbo per te Pac-Man!

namco®

www.playstation-europe.com/pac-man

NOTA: la vacanza è intesa per 2 adulti e 2 bambini e non è trasferibile.

Consulta il sito Web per il regolamento completo del concorso:

Scadenza: mercoledì 31 dicembre 1999

Precauzioni

Questo dischetto contiene software per la console PlayStation®. Non utilizzare mai questo dischetto su altre macchine poichè potrebbe danneggiarsi. • Questo dischetto inoltre è adatto solamente ai requisiti tecnici della PlayStation® in versione europea e non può essere quindi utilizzato su altre versioni della PlayStation®. • Per un uso corretto, leggere attentamente il manuale di istruzioni della PlayStation®. • Inserire il dischetto con la parte stampata rivolta verso l'alto. • Non toccare la superficie del dischetto ma afferrarlo dai lati. • Mantenerlo pulito ed evitare di graffiarlo. Se sporco, pulirlo delicatamente con un panno morbido. • Non esporre il dischetto alla luce diretta del sole, a umidità eccessiva e non lasciarlo vicino a fonti di calore. • Non provare mai ad utilizzare un dischetto incrinato, piegato o riparato con adesivo poichè potrebbe causare errori di funzionamento.

Per la salute.

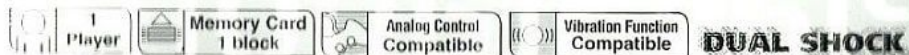
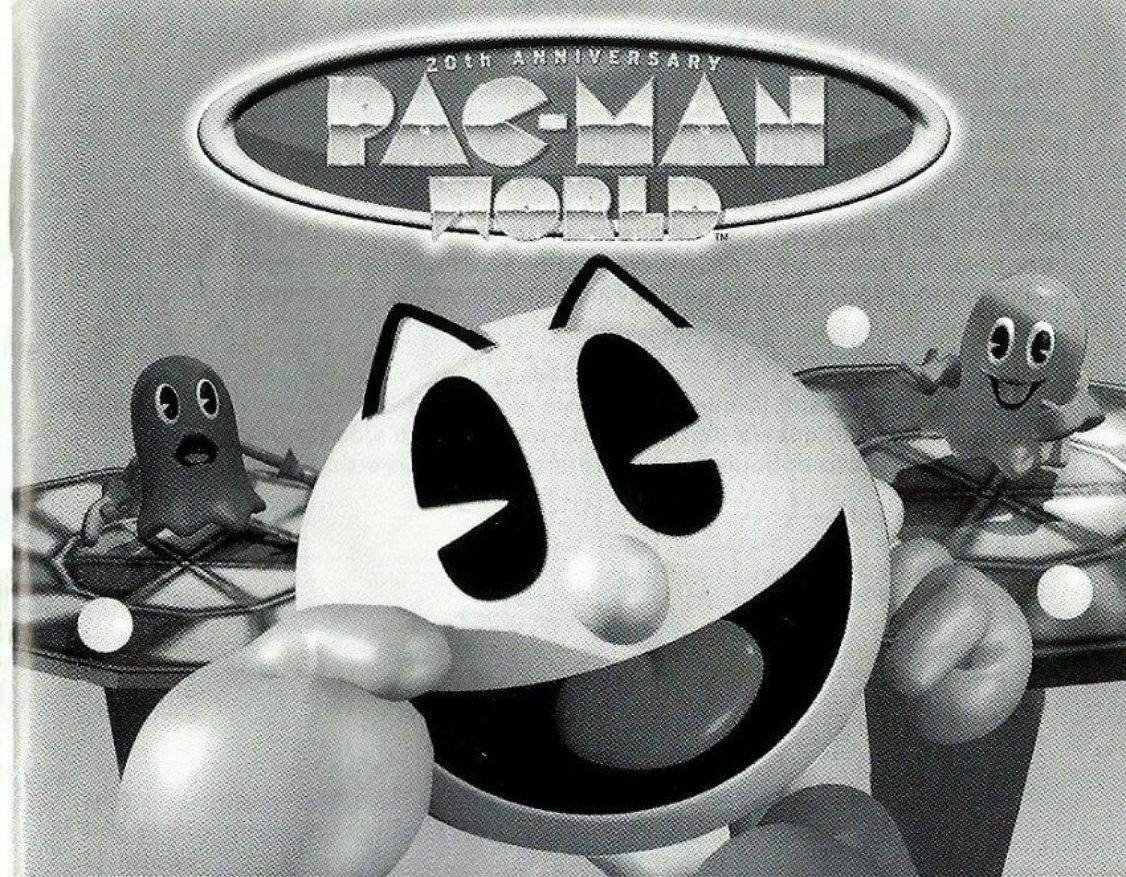
• Fare come minimo delle pause di 15 minuti dopo ogni ora di utilizzo. • Non giocare se si è stanchi o si è dormito poco. • Giocare in una stanza ben illuminata, seduti davanti allo schermo alla distanza massima permessa dal cavo. • Ai soggetti sofferenti di epilessia va ricordato di consultare un medico prima dell'utilizzo di un videogioco; infatti particolari luci intermittenti o a motivo luminoso comunemente presenti nell'ambiente di tutti i giorni, in immagini televisive e anche in alcuni videogiochi potrebbero determinare un attacco. Va ricordato inoltre che anche coloro che non hanno mai sofferto di epilessia potrebbero comunque essere soggetti sensibili ad attacchi epilettici. Si consiglia anche di consultare un medico qualora durante il gioco dovesse insorgere uno dei seguenti sintomi: vertigini, alterazione della vista, contrazioni muscolari o altri movimenti involontari, perdita dell'orientamento, confusione mentale e/o convulsioni.

I numeri telefonici del Servizio Clienti (Customer Service No.) e dell'Assistenza Videogiochi POWERLINE si trovano sul retro di questo manuale.

1 Player
Memory Card 1 block
Analog Control Compatible
Vibration Function Compatible

DUAL SHOCK

SCES 00934

20th ANNIVERSARY

PAC-MAN WORLD™

ITALIANO

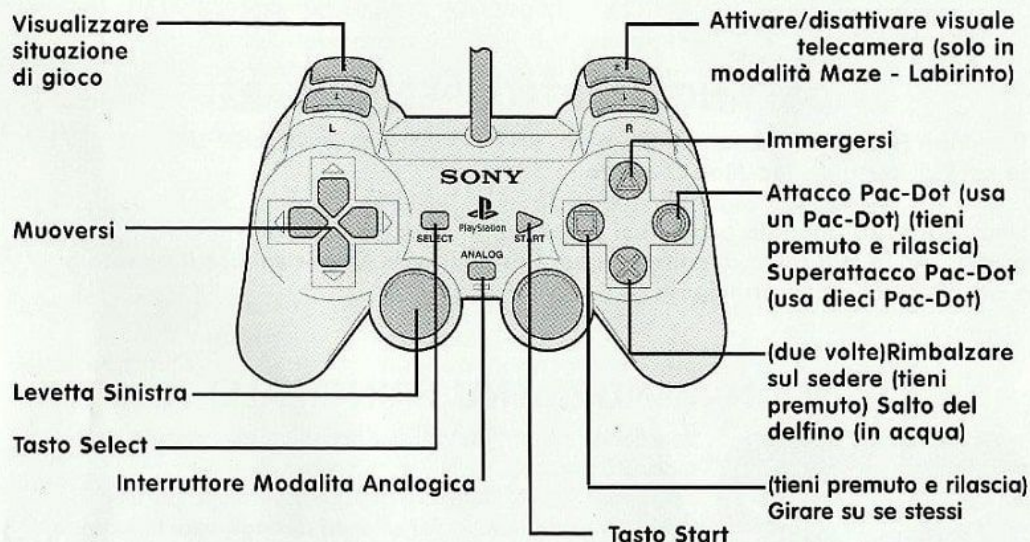
SETTING UP (ALLESTIMENTO)

Allestisci la tua PlayStation® seguendo le istruzioni del relativo manuale. Inserisci il disco di Pac-Man World e chiudi il coperchio. Accendi la PlayStation® posizionando il tasto POWER (accensione) su ON. Non inserire o rimuovere periferiche o MEMORY CARD (Schede di Memoria) quando la console è accesa. Prima di iniziare a giocare, assicurati di avere a disposizione blocchi liberi sufficienti sulla MEMORY CARD (Scheda di Memoria). Per salvare le impostazioni e i progressi nel gioco e per riprendere partite salvate, inserisci una MEMORY CARD nell'ingresso MEMORY CARD 1 della PlayStation® prima di iniziare a giocare.

NOTA:

tutte le videate presenti in questo manuale sono state tratte dalla versione inglese del gioco. Alcune di queste potrebbero corrispondere a videate presenti nella versione non ancora definitiva del gioco e quindi differire da quelle della versione finale.

IN-GAME CONTROLS (COMANDI DI GIOCO)

NOTA: puoi riconfigurare i comandi usando l'opzione CONTROLS (COMANDI) che trovi all'interno del menu delle opzioni.

NOTA: se utilizzi un Controller Analogico (DUAL SHOCK™), puoi giocare a Pac-Man World con i tasti direzionali o la levetta sinistra. Quando utilizzi la levetta sinistra, assicurati che il Controller Analogico (DUAL SHOCK™) sia impostato sulla modalità ANALOG (analogica) (LED display: rosso). La funzione di vibrazione del Controller Analogico (DUAL SHOCK™) può essere attivata o disattivata tramite l'opzione per l'impostazione dei comandi descritta più avanti nel presente manuale.

USING MENU SCREENS (USARE LE VIDEATE DEI MENU)

Evidenzia un'opzione con i tasti direzionali e poi premi il tasto ⊗ per confermare. Per ritornare alla videata precedente senza accettare le modifiche apportate, premi il tasto △.

GETTING STARTED (PER INIZIARE)

Pac-Man festeggia il 20o compleanno, un lieto evento, non credi? Beh, non lo sarà di certo se Toc-Man ci mette lo zampino!

Una sequenza animata a colori ci presenta gli amici di Pac-Man mentre preparano la sua festa di compleanno. Premi il tasto ⊗ per saltare il filmato e accedere al menu principale.

MAIN MENU (MENU PRINCIPALE)

Seleziona "START" (AVVIA) per accedere alla videata delle modalità di gioco.
Seleziona "LOAD" (CARICA) per riprendere una partita salvata in precedenza. Per ulteriori dettagli, vedi la sezione Loading (Caricamento) più avanti nel presente manuale.
Seleziona "OPTIONS" (OPZIONI) per accedere al menu delle opzioni.

GAME MODE SCREEN (VIDEATA DELLE MODALITÀ DI GIOCO)

Seleziona QUEST (RICERCA), MAZES (LABIRINTI) o CLASSIC (CLASSICO) e premi il tasto ⊗ per iniziare a giocare. In alternativa, scegli QUIT (ABBANDONA) per abbandonare la partita in corso e ritornare al menu principale. Se dopo aver scelto questa opzione, vuoi invece continuare a giocare, allora seleziona l'opzione CONTINUE GAME (CONTINUA PARTITA).

OPTIONS MENU (MENU DELLE OPZIONI)

SOUND (SONORO)

AUDIO	Seleziona STEREO o MONO con i tasti direzionali.
MUSIC (MUSICA)	Puoi diminuire il volume della musica con il tasto direzionale a sinistra e aumentarlo con il tasto direzionale a destra.
SOUND EFFECTS EFFETTI SONORI)	Puoi diminuire il volume degli effetti sonori con il tasto direzionale a sinistra e aumentarlo con il tasto direzionale a destra.
EXIT (ESCI)	Premi il tasto ⊗ per ritornare al menu delle opzioni.

ADJUST SCREEN (REGOLA VIDEATA)

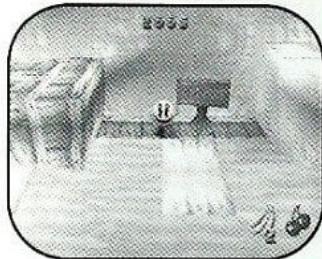
Posiziona la videata a tuo piacimento usando i tasti direzionali.
Premi il tasto ○ per ripristinare l'impostazione predefinita.
Premi il tasto △ per annullare le modifiche apportate e ritornare al menu delle opzioni o il tasto ⊗ per accettare le modifiche e ritornare al menu delle opzioni.

NORMAL/WIDESCREEN TV (TV NORMALE/WIDESCREEN)
Scegli tra la visuale di una TV normale o widescreen premendo il tasto ⊗.

CREDITS (TITOLI)
Per conoscere il team che ha dato vita a Pac-Man.

CONTROLS (COMANDI)
Scegli un comando con i tasti direzionali in su o in giù e premi il tasto a cui vuoi assegnare quella determinata azione. Evidenzia l'opzione DEFAULTS (IMPOSTAZIONI PREDEFINITE) per ripristinare la configurazione originale dei comandi. Evidenzia l'opzione VIBRATION (VIBRAZIONE) e premi il tasto ⊗ per attivare (ON) o disattivare (OFF) la funzione di vibrazione. Tale funzione è applicabile solo se utilizzi un Controller Analogico (DUAL SHOCK™). Evidenzia l'opzione EXIT e premi il tasto ⊗ per ritornare al menu delle opzioni.

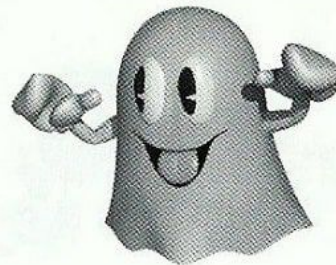
EXIT (ESCI)
Premi il tasto ⊗ per ritornare al menu delle opzioni.

PAC-MAN'S QUEST (LA RICERCA DI PAC-MAN)

Nel corso degli anni, il ruolo di primo piano affidato a Pac-Man in uno dei più celebri videogiochi mai realizzati lo ha reso il personaggio più celebre di Pac-Land. Venti anni dopo la sua prima uscita, Pac-Man ora si trova nel bel mezzo di una nuova avventura, in cui dovrà sconfiggere Toc-Man e salvare i suoi amici dai pericoli di Ghost Island, l'isola dei fantasmi.

Pac-Man arriva a casa sua per festeggiare il suo 20° compleanno e la trova deserta! Toc-Man e i suoi scagnozzi fantasma hanno rapito i suoi amici. Sono spariti uno ad uno: Ms. Pac-Man, Pac Jr., Baby Pac, il professor Pac, Pooka e perfino Chomp-Chomp, il cane, sono svaniti nel nulla.

Toc-Man ha nascosto gli ostaggi su Ghost Island e ha dato l'ordine ai suoi tirapiedi di eliminare Pac-Man. La ricerca di Pac-Man lo porterà in luoghi diversi, da pozzi minerari a fabbriche, fino a basi spaziali. Pac-Man farà ricorso a tutti gli stratagemmi appresi nel corso delle sue avventure per uscire velocemente dal labirinto. In più, avrà a disposizione un sacco di mosse impressionanti mai viste prima d'ora!

Nascosti nel labirinto, Pac-Man dovrà risolvere intricati rompicapi e giochi resi celebri dalle sue precedenti avventure. Anche i fantasmi Inky, Blinky, Pinky e Clyde ritornano per tentare ancora una volta di papparsi Pac-Man.

Tieniti pronto ad entrare in azione e a mangiare tutto ciò che trovi sul tuo cammino, mentre il leggendario Pac-Man lotta per salvare i suoi amici nell'avventura che hai sempre sognato!

QUEST MODE (MODALITÀ RICERCA)

Il signore dei labirinti sta per affrontare il rompicapo più complesso della sua vita alla ricerca degli amici perduti. Per completare la ricerca, devi liberare gli amici di Pac-Man dalle grinfie meccaniche di Toc-Man.

Nella modalità Quest, per salvare gli amici di Pac-Man, dovrai fare tantissime cose:

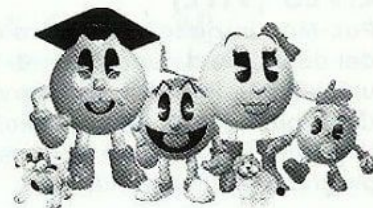
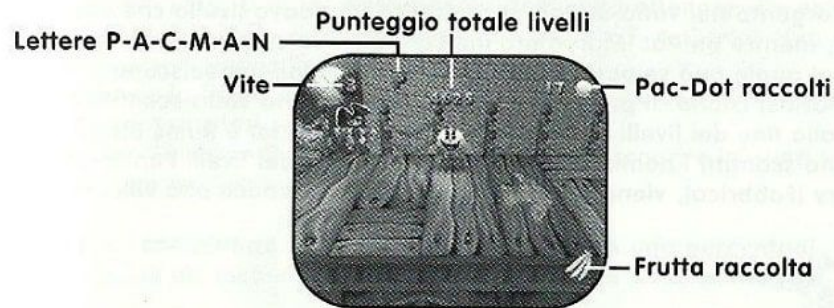
- Perlustrare tutti i livelli di Ghost Island.
- Sconfiggere gli scagnozzi di Toc-Man, compresi i fantasmi che vogliono liberarsi di Pac-Man e impedirgli di salvare i suoi amici.
- Raccogliere i Pac-Dot per distruggere i nemici ed ottenere vite extra.
- Raccogliere le lettere che compongono la parola P-A-C-M-A-N in ciascun livello per sbloccare il "Bonus Round" (Turno bonus).
- Raccogliere la frutta e aprire le "Fruit Doors" (Porte con la frutta) per scoprire oggetti ed interruttori importanti.
- Aprire le "Galaxian Doors" (Porte Galaxian) per scoprire labirinti nascosti.
- Raccogliere le chiavi per liberare i tuoi amici.

NOTA: puoi completare un livello senza conseguire una percentuale del 100% e ritornarci in un secondo momento per migliorare il tuo punteggio.

Per completare totalmente un livello, devi aprire tutte le porte, distruggere tutti i nemici, raccogliere tutta la frutta, trovare le lettere che compongono la parola P-A-C-M-A-N e risolvere i labirinti nascosti.

GHOST ISLAND (L'ISOLA DEI FANTASMI)

Ghost Island è il luogo in cui Pac-Man inizia ciascun livello della sua ricerca. Per prima cosa, recati al Buccaneer Beach (Lido del bucaniere) per allenarti un po'. Segui le indicazioni per apprendere tutte le abilità di Pac-Man. Quando Pac-Man completa il livello Buccaneer Beach, trova la prima porta aperta per iniziare la ricerca. Ci sono sei livelli nel gioco, alla fine di ognuno dei quali troverai ad attenderti un nemico difficile da sconfiggere. Quando completi un livello, farai sbloccare la porta che conduce ad un nuovo livello.

Un Pac-Man d'argento nel vano di una porta indica un nuovo livello che Pac-Man deve esplorare, mentre un Pac-Man d'oro indica un livello che Pac-Man ha già completato e nel quale può sempre ritornare. Alcuni ostacoli impediscono a Pac-Man di muoversi su Ghost Island. Il primo muro viene rimosso una volta sconfitti i nemici che si trovano alla fine dei livelli Pirate (Pirata), Space (Spazio) e Ruins (Rovine). Quando vengono sconfitti i nemici che si trovano alla fine dei livelli Funhouse (Casa giochi) e Factory (Fabbrica), viene alzato il cancello che conduce alla villa di Toc-Man.

QUEST MODE GAME SCREEN (VIDEATA DI GIOCO MODALITÀ RICERCA)

POINTS (PUNTI)

Raccogliendo oggetti e distruggendo i nemici, potrai incrementare il tuo punteggio.

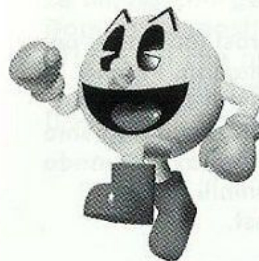
LIVES (VITE)

Pac-Man inizia la sua ricerca con tre vite complete a disposizione. Quando subisce dei danni, perde una parte di vita. La quarta volta che subisce un danno, perde una vita. Se Pac-Man ha una vita di riserva, la ricerca continuerà dall'ultimo Checkpoint (Punto di controllo) attivato. Quando Pac-Man esaurisce tutte le vite, la partita finisce, però può essere ripresa dal punto in cui avevi salvato i tuoi progressi l'ultima volta.

PAC-DOTS (PAC-DOT)

I Pac-Dot sono il cibo preferito da Pac-Man. Ne divora a più non posso. Mangia ogni Pac-Dot che riesci a trovare.

Una volta raccolti, i Pac-Dot possono essere utilizzati per scopi diversi:

- Attaccare i nemici. Premi il tasto ◉ per lanciare un Pac-Dot. Premi e tieni premuto il tasto ◉ e poi rilascialo per sferrare un superattacco di dieci Pac-Dot contro i nemici più difficili da battere.
- Alla fine di un livello, verranno sommati tutti i Pac-Dot raccolti. I Pac-Dot valgono10 punti, di cui 5 punti ti vengono assegnati immediatamente, gli altri 5 quando metti sulla bilancia i Pac-Dot che non sono stati utilizzati in quel livello. Le pillole energetiche fanno guadagnare 45 punti e altri 5 punti sulla bilancia.
- Pac-Man ottiene una vita extra per ogni 10.000 punti realizzati.

P-A-C-M-A-N LETTERS (LE LETTERE P-A-C-M-A-N)

Trova tutte le lettere che compongono la parola P-A-C-M-A-N in ciascun livello per sbloccare il turno bonus. Le lettere possono essere nascoste in luoghi insoliti, quindi controlla dappertutto!

FRUIT DOORS (LE PORTE CON LA FRUTTA)

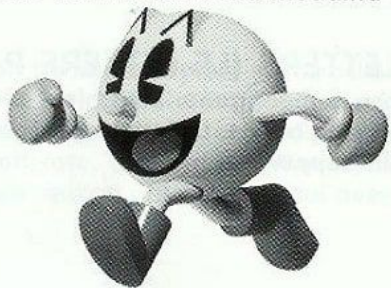
Nel corso del gioco, cerca di trovare le porte con la frutta: esse contengono dei potenziatori, le lettere del nome P-A-C-M-A-N, gli interruttori e le chiavi per liberare gli amici di Pac-Man.

La chiave per aprire queste porte è la frutta. Il frutto richiesto è chiaramente indicato su ciascuna porta. Ecco perché è importante raccogliere tutti i frutti che riesci a trovare.

Se già disponi del frutto che combacia con quello della porta, il frutto inizierà a vibrare e ad emettere un segnale sonoro per avvertirti quando sarai abbastanza vicino alla porta in questione.

La frutta viene anche utilizzata nel Slot Machine Bonus (Bonus della slot machine) per ottenere vite extra sulla bilancia.

MAZES AND GALAXIAN DOORS (I LABIRINTI E LE PORTE GALAXIAN)

Nella modalità Quest, saranno nascosti numerosi labirinti e per trovarli, dovrai passare attraverso le porte Galaxian. Perché Pac-Man possa entrare nel labirinto, prima dovrai trovare un Galaxian. Ogni volta che trovi un labirinto, questo verrà aggiunto alla tua serie di labirinti presenti nella modalità Maze. Quando giochi in questa modalità, diventeranno disponibili i labirinti completati che hai trovato nella modalità Quest.

PAC-MAN POWER-UPS (I POTENZIATORI DI PAC-MAN)

CHROME POWER-UP (POTENZIATORE AL CROMO)

Pac-Man è invincibile quando usa il potenziatore al cromo, che lo rende sufficientemente pesante da poter camminare sott'acqua. Armato di tale potenziatore, Pac-Man può rompere le casse del tesoro che si trovano sott'acqua rimbalzandoci sopra col sedere. Aspetta che finisca l'effetto di questo potenziatore e vedrai come Pac-Man schizzerà fuori dall'acqua!

ULTRA BUTT-BOUNCE (ULTRARIMBALZO SUL SEDERE)

L'ultrarimbalzo sul sedere di Pac-Man elimina tutti i nemici sullo schermo.

POWER PELLET (PILLOLA ENERGETICA)

Le pillole energetiche rendono i fantasmi blu e li mettono in fuga. Dopo aver masticato una pillola energetica, insegui velocemente tutti i fantasmi che puoi. Finché sono blu, non possono arrecare danno a Pac-Man. Più fantasmi riesci a mangiare con una sola pillola, più punti ti verranno assegnati.

FRUIT (FRUTTA)

La frutta ti consente di passare attraverso le porte con la frutta. La frutta viene anche utilizzata nel bonus della slot machine per ottenere vite extra sulla bilancia.

MORE QUEST ESSENTIALS (ALTRI ELEMENTI FONDAMENTALI DELLA RICERCA)

CHECKPOINT (PUNTO DI CONTROLLO)

Se perde una vita, Pac-Man inizierà di nuovo da un punto di controllo

EXTRA LIFE (VITA EXTRA)

Se perdi una vita, puoi sempre usare una delle tue vite di riserva.

LEVEL COMPLETE TOKEN (GETTONE DI FINE LIVELLO)

Quando ti trovi nelle vicinanze di uno di questi gettoni, sai che hai raggiunto la fine di un livello. Prendi il gettone per completare il livello e ritornare a Ghost Island.

HEALTH WEDGES (FETTE DELLA SALUTE)

Nel corso di ciascun livello, appariranno delle fette di torta che serviranno a rifornire l'indicatore della salute di Pac-Man. Ci sono due tipi di fette da cercare:

Fette gialle - Aggiungono una porzione di salute.
Fette gialle con luce rossa – Ripristinano del tutto la salute.

SWITCHES (INTERRUTTORI)

Gli interruttori servono per attivare e disattivare varie cose. Per azionarli, rimbalzaci sopra col sedere.

Verdi - Possono essere usati una volta sola. Questi interruttori di solito servono per far muovere piattaforme o creare degli scalini.
Gialli - Possono essere usati più volte. Questi interruttori aprono passaggi o fanno funzionare delle macchine. Stai attento con questi interruttori, perché si azzerano da soli.
Blu - Sono gli interruttori più misteriosi di tutti e possono avere molteplici effetti.

HELIVATORS (ELIASCENSORI)

Salta sugli eliascensori per spostarti su ampie zone. Per salire sull'eliascensore, basta saltarci su e girare su se stessi (tieni premuto il tasto ■). L'eliascensore si fermerà quando giungerà a destinazione.

REV PLATES (PIASTRE ROTANTI)

Le piastre rotanti funzionano come degli eliascensori fissi, con l'unica differenza che Pac-Man non deve muoversi. Per azionarle, saltaci sopra e gira su te stesso (tieni premuto il tasto ■).

B-DOINGS (BOING ELASTICI)

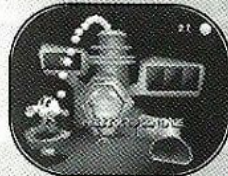
Saltaci sopra col sedere e verrai lanciato subito in aria. Sarà come saltare su un tappeto elastico!

CHESTS, CRATES AND BARRELS (SCRIGNI, CASSE E BOTTI)

Apri tutti gli oggetti di questo tipo quando li trovi: potrebbero contenere vite extra, frutta e potenziatori.

MAGIC PAC-DOT CHAINS (CATENE MAGICHE DI PAC-DOT)

A volte gli interruttori blu potranno sbloccare le catene magiche di Pac-Dot che consentono a Pac-Man di sorvolare zone normalmente inaccessibili. Salta nel primo Pac-Dot e la catena magica trasporterà automaticamente Pac-Man fino alla sua destinazione finale.

ADDING UP YOUR SCORE (SOMMARE IL PUNTEGGIO)

Quando Pac-Man completa un livello, la bilancia calcolerà il punteggio da lui realizzato, sommando i totali di:

- Pac-Dot
- Frutta
- Lettere P-A-C-M-A-N

Puoi ottenere una vita extra per ogni 10.000 punti realizzati.

Il punteggio finale di un livello può essere salvato su una MEMORY CARD (Scheda di Memoria). Quando ritornerai nello stesso livello e cercherai di superare il tuo punteggio precedente, la bilancia metterà a confronto il nuovo punteggio con quello realizzato in precedenza. Se batti il record precedente, farai aumentare il punteggio totale, che riporta il totale dei punti ottenuti da Pac-Man nel corso della ricerca.

Se Pac-Man raccoglie tutte le lettere che compongono la parola P-A-C-M-A-N in un livello, avrà la possibilità di raccogliere più frutta nel turno bonus speciale. Cerca di essere veloce in questo livello: non hai molto tempo a disposizione!

Per usare la slot machine, devi aver raccolto almeno tre frutti di qualsiasi tipo. Una volta raccolti, la slot machine si avvierà automaticamente. Premi il tasto ◉ per fermare le ruote della slot machine.

- Due frutti uguali uno accanto all'altro fanno vincere 100 punti.
- Tre ciliegie, tre fragole o tre arance fanno vincere una vita extra.
- Tre pesche, tre mele, tre banane, tre meloni o tre limoni fanno vincere due vite extra.
- Tre campane o tre Galaxian fanno vincere tre vite extra.

IN-GAME PAUSE MENU (MENU DI PAUSA)

Premi il tasto START per mettere il gioco in pausa. Evidenzia un'opzione con i tasti direzionali in su e in giù e premi il tasto ⊗ per confermare.

BACK TO GAME (RITORNA A GIOCARE)

Continua a giocare!

EXIT TO TITLE (ESCI E RITORNA ALLA VIDEATA DI TESTA)

Scegli l'opzione CONTINUE LEVEL (CONTINUA LIVELLO) per ritornare al menu di pausa o in alternativa, scegli l'opzione QUIT LEVEL (ABBANDONA LIVELLO) per ritornare al menu della modalità di gioco.

OPTIONS (OPZIONI)

Vedi la sezione relativa al menu delle opzioni all'interno di questo manuale.

SAVE AND LOAD (SALVA E CARICA)

NOTA: per salvare una partita, devi avere una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) inserita nella Console.

SAVING (SALVATAGGIO)

Quando termini un livello e vai alla bilancia, potrai salvare i tuoi progressi.
1. Una volta visualizzati tutti i punteggi totali, premi il tasto ⊗. Scegli l'opzione SAVE GAME (SALVA PARTITA) e premi di nuovo il tasto ⊗.
Quando apparirà la videata di salvataggio della partita, seleziona un ingresso disponibile con i tasti direzionali a sinistra e a destra. Puoi scegliere fra tre ingressi. Puoi selezionare un ingresso vuoto oppure sovrascrivere una partita salvata in precedenza. Premi il tasto ⊗ per salvare la partita.
2. Premi di nuovo il tasto ⊗ per ritornare a giocare.

NOTA: tutti i labirinti trovati nella modalità Quest vengono salvati e aggiunti alla modalità Maze.

LOADING (CARICAMENTO)

1. Scegli LOAD dal menu principale e premi il tasto ⊗.

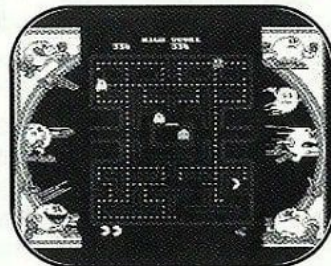
2. Scegli la partita salvata che vuoi caricare con i tasti direzionali a sinistra e a destra. Verranno visualizzati tutti i dati fondamentali relativi alle partite salvate.

3. Premi il tasto ⊗ per caricare la partita.

4. Dalla videata delle modalità di gioco, scegli "QUEST" e premi il tasto ⊗ per giocare la partita salvata

CLASSIC MODE AND MAZE MODE (MODALITÀ CLASSICA E LABIRINTO)

CLASSIC MODE (MODALITÀ CLASSICA)

Oggi un vero e proprio classico, Pac-Man è stato uno dei primi videogiochi di successo mai realizzati. Giocare è molto semplice: dovrai percorrere i labirinti usando i tasti direzionali. Lo scopo è raccogliere tutti i Pac-Dot mentre i fantasmini ti inseguono da ogni parte. Prendi una pillola energetica e saranno i fantasmi a correre. Otterrai punti ogni volta che trangugerai Pac-Dot, fantasmi e frutta in ciascun labirinto.

Le regole:
- o Stai lontano dai fantasmi Blinky, Pinky, Inky e Clyde.
- o Sgranocchia tutti i Pac-Dot che trovi nel labirinto.
- o Prendi le pillole energetiche per far ballare i tavolini ed inseguire i fantasmi. Cerca di acciuffarli tutti in una volta, ma non toccarli, a meno che non siano di colore blu!
- o Inizi il gioco con tre vite a disposizione e se realizzi 10.000 punti, otterrai una vita extra.

Per iniziare Pac-Man classico:
1. Scegli CLASSIC dalla videata della modalità di gioco e premi il tasto ⊗.
Premi il tasto START per fare la conoscenza con Blinky, Pinky, Inky e Clyde e poi premi di nuovo il tasto START.
2. Premi il tasto START un'ultima volta per iniziare a giocare.

Punti assegnati per mangiare:

Pac-Dot	= 10 punti
Pillole energetiche	= 50 punti

Fantasmi

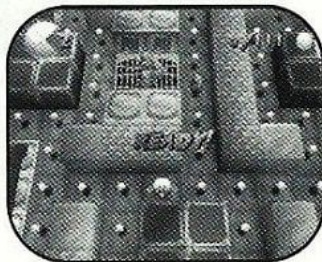
Primo fantasma	= 200 punti
Secondo fantasma	= 400 punti
Terzo fantasma	= 800 punti
Quarto fantasma	= 1600 punti

Frutta

Ciliegie	= 100 punti
Fragole	= 300 punti
Pesche	= 500 punti
Mele	= 700 punti
Meloni	= 1000 punti

Porta Galaxian	= 2000 punti
Campana	= 3000 punti
Chiave	= 5000 punti

MAZE MODE (MODALITÀ LABIRINTO)

Percorri i labirinti sgranocchiando Pac-Dot e cerca di evitare i fantasmini. Il gioco è identico a quello della modalità Classic ma con alcune particolarità. La modalità Maze è costituita da un totale di 18 labirinti distinti in 6 gruppi (ma questo non è tutto). Inizia il gioco percorrendo uno qualsiasi dei 18 labirinti e mangia tutto quello che trovi. Ogni volta che completi un labirinto in modalità Quest (i labirinti sono nascosti dietro alle porte Galaxian), lo stesso labirinto diventerà disponibile in modalità Maze. Raccogli tutti i labirinti della modalità Quest e affronta la modalità Maze Marathon (Maratona-labirinto) con 36 labirinti consecutivi. Vinci la gara in modalità Maze Marathon e sbloccherai una galleria d'arte segreta.

Nella modalità Maze di Pac-Man, troverai le seguenti novità:
- Avrai ben altro di cui preoccuparti che non semplici fantasmini.
- I sei livelli della modalità Maze ricalcano quelli della modalità Quest, pertanto potresti trovare sparsi nel labirinto gli stessi nemici e pericoli.
- I percorsi nella modalità Maze diventano di dimensioni maggiori man mano che vengono completati i labirinti nella modalità Quest.
- Se salvi una partita in modalità Quest, verranno salvati anche i labirinti raccolti in questa modalità, nella modalità Maze.
- Il primo labirinto extra viene sbloccato una volta completato il livello Buccaneer Beach.

- Alcuni labirinti contengono più di quattro fantasmi. Se Pac-Man riesce ad acchiappare più di quattro fantasmi dopo aver preso una pillola energetica, il quinto fantasma acciuffato farà vincere 2000 punti e il sesto 3000.
- Se giochi in modalità Maze, il tuo punteggio verrà azzerato alla fine di ciascun labirinto e non sarà sommato al punteggio totale.
- Se giochi in modalità Maze, il tuo punteggio verrà accumulato da un labirinto all'altro, ma non verrà sommato al punteggio totale.

NOTA: per raccogliere i labirinti o per salvare i tuoi progressi nella modalità Quest, devi avere una MEMORY CARD (Scheda di Memoria) inserita nella PlayStation®.

QUEST STAGES (I LIVELLI RICERCA)

Dopo aver completato il livello "Buccaneer Beach", il percorso principale ti condurrà intorno a Ghost Island. Quando completi un livello, ne farai sbloccare un altro. Ricorda che puoi rigiocare i livelli che non hai completato del tutto per realizzare il punteggio massimo.

PIRATE (PIRATA)

Pac-Man scorrazza nel porto e nel vecchio fortino alla ricerca di Pooka. Lo scheletro del terribile pirata e le botti esplosive complicano la ricerca di Pac-Man. Usa il potenziatore al cromo per aprire le casse che trovi sott'acqua. E quando la nave di Sua Maestà, la HMS Windbag, veleggerà contro il nostro eroe, vedrai quante palle di cannone sorvoleranno i cieli!

THE RUINS (ROVINE)

Pac-Man deve esplorare i punti più nascosti di queste antiche rovine alla ricerca del cane Chomp-Chomp. Occhio ai Pac-Neanderthal e alle mummie, ma è nel Tempio di Anubis Rex che la situazione si farà incandescente!

SPACE (SPAZIO)

Pac-Man viene lanciato nello spazio cosmico con la missione di salvare il professor Pac. Ma attenzione, gli emettitori di onde d'urto, gli alieni armati di campi di forza e le trappole laser renderanno la missione rischiosa. Monta su un lanciarazzi per affrontare il terribile King Galaxian.

FUNHOUSE (CASA GIOCHI)

C'è un gran daffare in questo livello, soprattutto per Pac-Man alla ricerca di Baby Pac. Clown che emettono nuvole di vapore e autoscontro bellicosi terranno Pac-Man molto occupato. Salta a bordo di un'autoscontro per prendere parte al Clown Prix.

FACTORY (FABBRICA)

Ti sei mai chiesto come fabbricano i Pac-Dot? Pac-Man spera di non scoprirlo mentre tenta di salvare Pac-Junior. Monta a bordo dei magna-mover e trova i robot squali. Evita i tubi surriscaldati e il vapore. Sali sui trasportatori a nastro fino a raggiungere il centro della fabbrica e potrai affrontare il Krome Keeper.

MANSION (VILLA)

Pac-Man deve riuscire a farsi strada attraverso il cimitero che circonda la villa di Toc-Man. Gli scheletri lanciafiamme e i pipistrelli bombardieri renderanno più difficile il tentativo di salvare Ms. Pac-Man. Supera questo tratto pieno di pericoli e preparati per il confronto finale con il malvagio Toc-Man!

CREDITS (TITOLI)

Capo programmatore	Gil Colgate
Programmatore	Joey Headen
Programmatore	Brian Leake
Programmatore	Roman Scharnberg
Grafica livelli	Martin Cameron
Animazione	Vince Joly
Grafica livelli	Monty Kane
Layout livelli	Hardy LeBel
Grafica livelli	Ken McAll
Design concettuale	Mike McLaughlin
Layout livelli	Scott Rogers
Grafica livelli	Neil Strudwick
Grafica livelli	Brian Wanamaker
Direttore R. & e S.	Jesse Taylor
Produttore	Brian Schorr
Produttore esecutivo	Dana Christianson
Musica ed effetti sonori	Tommy Tallarico Studios
Direttore del marketing	Mike Fischer
Marketing e PR	Jennifer Fitzsimmons
Controllo di qualità	Eruch Adams, Gabe Benveniste, Ed Chennault, Brian Coker, Eric Coker, James Guirao, Scott Hill, Jared Jackson, Kyle Mannerberg, Hall Nguyen, Hein Nguyen, Francisco Rivera, Itai Rom, Mark Sau, Shawn Taylor.
Ringraziamenti speciali	Yoshi Homma, Jeff Miller, Tak Hyodo, Yas Noguchi, Aron Drayer, Garry Cole, Paul Guirao, Alex McLaren, Jennifer Tersigni.
Ringraziamenti speciali	Hideki Yoshimoto - Namco Holding Corporation
Ringraziamenti speciali	Yasuhiko Asada, Syukuo Ishikawa, Shigeru Yokoyama, Masanori Katao, Noby Kasahara.
Primo produttore esecutivo	Masaya Nakamura